

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Bahasa

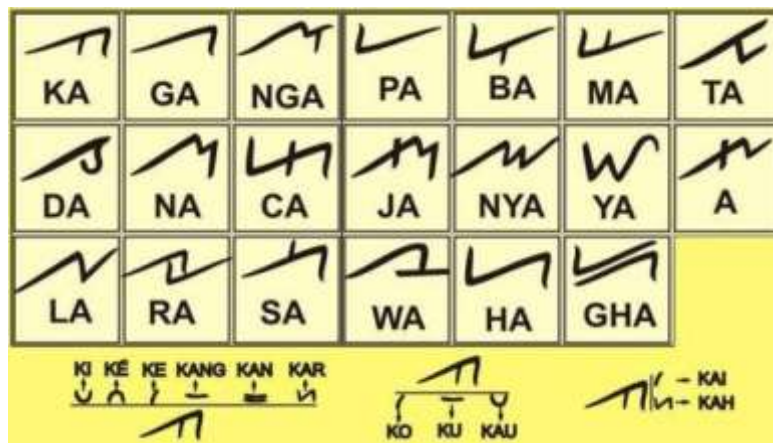
Menurut KBBI, bahasa merupakan alat komunikasi yang dimiliki oleh manusia untuk saling berkomunikasi satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa terdiri atas kata-kata atau kumpulan kata yang memiliki makna dalam mengungkapkan gagasan, pikiran, atau perasaan dalam menyusun kata-kata sesuai dengan aturan bahasa (dalam artikel Pengertian Bahasa Fungsi, Struktur, dan Penjelasan, <https://www.zonareferensi.com/pengertian-bahasa/>, diakses pada tanggal 8 September 2020).

2.1.1. Bahasa Lampung

Menurut Mahya (2016), Bahasa Lampung merupakan bahasa daerah di Indonesia yang berasal dari Provinsi Lampung. Dr. J.W. van Royen dan H.N. Vander Tuuk merupakan peneliti asal Belanda yang sangat tertarik dengan Bahasa Lampung hingga berhasil menyusun tesisnya dalam meneliti Bahasa Lampung. Bahasa Lampung memiliki dialek tersendiri maka Vander Tuuk membaginya menjadi dua dialek, yaitu dialek Abung dan dialek Pubian. Sedangkan Van Royen membedakan dialek Bahasa Lampung dengan sebutan dialek *Api (A)* dan dialek *Nyou (O)*. (Mahya, 2016, hlm. 2). Pembagian dialek ini disesuaikan dengan gaya bahasa yang digunakan oleh masyarakat Lampung dan menunjukkan bahwa dialek tersebut bisa dikenal melalui lingkungan marga dan keturunan. (hlm. 5).

2.1.2. Aksara Lampung

Aksara Lampung atau disebut Aksara Kaganga merupakan tulisan Lampung. Menurut Hidayat (2018), Dalam tulisan Lampung dikenal dengan istilah induk huruf dan anak huruf. Induk huruf terdiri dari 20 huruf, yaitu: ka, ga, nga, pa, ba, ma, ta, da, na, ca, ja, nya, ya, a, la, ra, sa, wa, ha, gra. Sedangkan anak huruf digunakan sebagai tanda vokal, diftong, konsonan, dan punctuation berjumlah delapan (hlm.183).



Gambar 2. 1. Aksara Lampung

(sumber: <https://www.orbitmetro.com/aksara-lampung-dan-eksistensinya-dalam-naskah-pengobatan/>)

2.2. Media Informasi

Media Informasi akan semakin berkembang dan sangat diperlukan dalam kehidupan karena dengan adanya media informasi seseorang dapat memahami dan mengetahui informasi sehingga dapat berinteraksi dengan orang yang lain. Menurut Criticos (1996), media merupakan bagian komponen komunikasi sebagai penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Menurut Jennings (2018), media adalah alat untuk menyampaikan informasi, ide, dan pesan kepada

seseorang. Media memiliki banyak tipe seperti media cetak, media rekaman, dan media siaran (hlm. 6).

2.2.1. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lentz dalam Sumiharsono (2017), terdapat empat fungsi yang digunakan untuk media pembelajaran yang menggunakan media visual yaitu:

2.2.1.1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi merupakan inti dalam menarik dan mengarahkan perhatian untuk berkonsentrasi terhadap pelajaran yang berkaitan makna visual yang ditampilkan dalam isi materi pelajaran. Seringkali isi materi pelajaran tidak disenangi sehingga kurang diperhatikan. Menggunakan media gambar dapat menenangkan dan mengarah perhatian sehingga dapat memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2.2.1.2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif fokus pada gambar visual yang disajikan sehingga dapat meningkatkan emosi dalam mempelajari suatu hal seperti amarah dan sedih.

2.2.1.2. Fungsi Kognitif

Media visual dapat mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi pada gambar sehingga dapat dibayangkan apa yang dimaksud dari informasi yang dipadankan dengan visual yang ada.

2.2.1.3. Fungsi Kompensatoris

Fungsi Kompensatoris fokus memberikan visual untuk membantu pembaca yang lemah dalam membaca dan mengorganisasikan informasi sehingga dapat memahami pelajaran dan dapat diingat kembali.

2.3. Buku

Buku merupakan media informasi tertua yang berisikan lembaran halaman yang memuat informasi mengenai pengetahuan, kepercayaan, keyakinan, dan banyak hal lainnya. Dengan ide terciptanya buku dapat membuat tanpa batas tempat dan waktu kepada pembaca (hlm. 6-8). Menurut Haslam (2006), Dalam Bahasa Inggris Kuno buku disebut sebagai *Bok*.

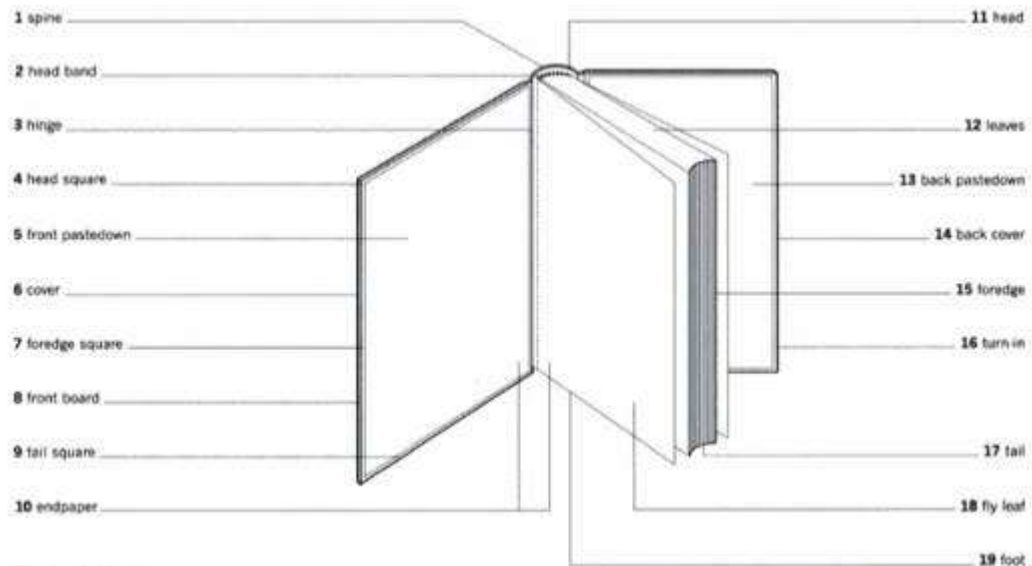
2.3.1. Karakteristik Buku

Dalam buku Muktiono menurut Backes (2003), hal yang menarik bagi pembaca buku yaitu terdiri dari delapan jenis karakteristik melalui bab yang singkat, teks yang sesuai kepada pembacanya, humor, relevansi kehidupan, karakter atau peran yang jelas, visual yang menarik, serta penyajian buku yang unik.

2.3.2. Komponen Buku

Menurut Haslam (2006), Komponen buku dibagi menjadi tiga bagian dasar yaitu (hlm. 20-21):

2.3.2.1. The Book Block



Gambar 2. 2. Bagian The Book Block

(sumber: *Book Design*, 2006)

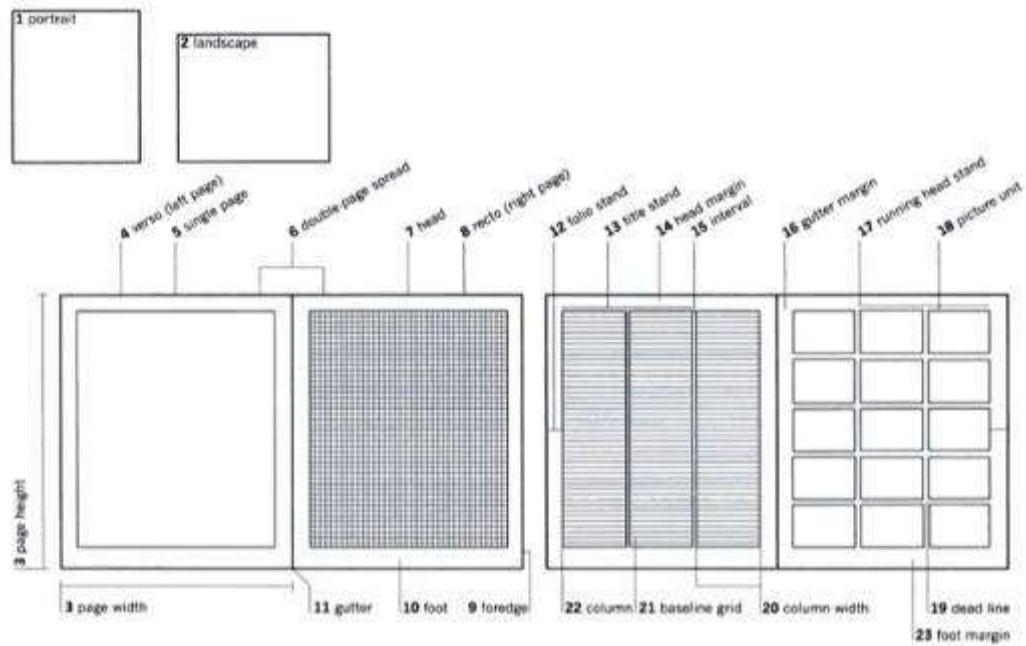
The book block terdapat beberapa bagian yang perlu diperhatikan:

1. *Spine* : Punggung buku yang menutupi sisi samping lembar bagian buku
2. *Head band* : Benang yang biasa untuk menutupi jilid buku
3. *Hinge* : lipatan bagian antar sampul dengan isi buku
4. *Head Square* : Pelindung buku yang ada pada *cover* buku lebih besar dari isi halaman buku untuk melindungi isi buku
5. *Front pastedown*: Kertas yang menempel pada *cover* depan buku
6. *Cover* : Kertas dengan bahan yang tebal untuk melindungi isi buku

7. *Foredge Square*: tepi *cover* buku yang berfungsi untuk melindungi isi buku
8. *Front board* : papan *cover* buku yang melindungi isi buku
9. *Tail Square* : tepi bawah buku yang berfungsi untuk melindungi isi buku
10. *End Paper* : kertas berbahan tebal yang melindungi sampul buku dan menguatkan engsel buku
11. *Head* : bagian atas buku
12. *Leaves* : dua sisi kertas yang saling menyatu pada buku
13. *Back Pastedown*: Kertas yang menempel pada *cover* belakang buku
14. *Back Cover* : kertas berbahan tebal untuk sampul bagian belakang buku
15. *Foredge* : tepi depan buku
16. *Turn-in* : tepi kertas yang dilipat dari luar kedalam sampul buku
17. *Tail* : bagian bawah Buku
18. *Fly Leaf* : halaman dari kertas tebal pada buku
19. *Foot* : bagian halaman bawah buku

2.3.2.2. Halaman

Dalam semua buku memiliki halaman yang dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu:



Gambar 2. 3. Bagian Halaman dan *Grid*

(sumber: *Book Design*, 2006)

1. *Portrait* : pengaturan kertas dengan tinggi halaman lebih tinggi dibandingkan dengan lebar halaman.
2. *Landscape* : pengaturan kertas dengan lebar halaman lebih panjang dibandingkan dengan tinggi halaman.
3. *Page height and width*: ukuran pada halaman.
4. *Verso* : bagian kiri pada halaman.
5. *Single page* : satu lembar halaman.
6. *Double-page spread* : gabungan dari dua halaman menjadi satu bagian.
7. *Head* : bagian pada atas buku.
8. *Recto* : bagian pada kanan halaman.

9. *Foreedge* : bagian pada tepi depan buku.
10. *Foot* : bagian pada bawah buku.
11. *Gutter* : bagian pada batas jilid buku.

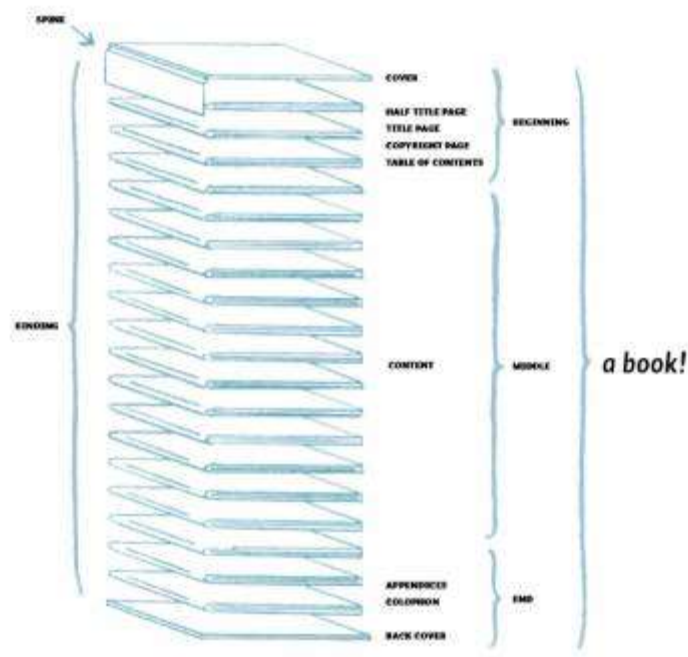
2.3.2.3. *Grid*

Menurut Haslam (2006), Pembagian *grid* dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. *Folio Stand* : jarak yang membagi posisi *layout* dari lembar kertas.
2. *Title Stand* : jarak yang membagi *grid* dari judul halaman.
3. *Head margin* : batas pada posisi halaman atas.
4. *Internal/ column gutter*: jarak yang membagi *column grid* dengan yang lain.
5. *Gutter margin/ binding*: jarak yang membagi *column grid* dengan batas halaman buku.
6. *Running head stand* : posisi *running head* yang terletak di atas *column grid*.
7. *Picture unit* : bagian *column grid* yang dipisahkan dengan *baseline* dan *deadline*.
8. *Deadline* : Jarak antar picture units.
9. *Baseline* : Garis yang terletak dibagian bawah halaman.
10. *Column* : bagian kotak untuk tulisan.
11. *Column width/ measure*: jarak lebar kolom.
12. *Foot margin* : batas bawah halaman pada buku.

2.3.3. Anatomi Buku

Menurut Lupton (2008), dalam buku terdapat anatomi buku terdiri dari tiga jenis bagian, yaitu (hlm. 32):



Gambar 2. 4. Anatomi Buku

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

1. *Front Matter*

Bagian awal buku yang terdiri dari *cover*, *title page*, *halftitlepage*, *copyright*, dan *table of contents*.

2. *Main Content*

Bagian konten buku yang terdapat nomor-nomor halaman.

3. *Back Matter*

Bagian yang terdiri dari lampiran dan *colophon*. Lampiran pada buku terdapat glosarium, biografi, indeks, *cheklist*, resumse, dan kronologi.

Sedangkan untuk *colophon* memiliki informasi yang memuat tipografi, desain buku, dan binding.

2.4. Layout

Layout merupakan susunan tata letak teks, gambar, visual dan lainnya yang menjadi suatu elemen dalam desain untuk menciptakan area terstruktur dalam tampilan (Harris dan Ambrose, 2009). Menurut Haslam (2006), terdapat dua prinsip dalam membuat *layout* yaitu teks dan gambar sehingga desainer dapat menciptakan berbagai macam *layout*. (hlm. 140).

2.5. Grid

Grid merupakan komponen utama terpenting untuk menempatkan informasi dengan hierarki, kolom atau grup. Kegunaan *grid* pada buku sangat bermanfaat untuk meletakkan informasi yang memuat seperti gambar, warna, *font* yang menjadi satu dan dapat diperindah agar desain yang dihasilkan lebih menarik untuk dibaca (Graver dan Jura, 2012).

2.5.1. Elemen Grid

Menurut Graver & Jura, Grid terdiri dari enam elemen yaitu (hlm. 20-21):

1. Margins

Merupakan area kosong yang terletak pada tepi halaman. Hal ini bertujuan untuk memberikan ruang agar mata pembaca dapat memisahkan informasi seperti running heads atau folios.

2. *Flowline*

Merupakan penjabaran standar yang dapat memandu pembaca pada setiap halaman.

3. *Columns*

Merupakan kolom yang berbentuk vertikal yang digunakan sebagai memuat informasi konten. Bentuk *column* dapat diubah-ubah tergantung dari penyajian informasi yang dibutuhkan.

4. *Modules*

Merupakan ruang yang memisahkan *flowlines* horizontal yang membuat rangkaian kolom dan baris.

5. *Spatial Zones*

Merupakan daerah terbentuk dari modul *grid* untuk menempatkan tipe konten buku secara teratur.

6. *Markers*

Merupakan daerah yang memuat informasi konten-konten secara berulang contoh *running heads*, *folios*, dan ikon-ikon.

2.5.2. Struktur Dasar *Grid*

Menurut Graver & Jura, *Grid* terdiri dari enam struktur dasar, yaitu (hlm. 26-27):

1. *Single Column/ Manuscript Grids*

Single Column adalah bentuk struktur dasar area yang berisikan konten. Penggunaan *grid* ini biasa terdapat pada buku esai. *Single column grid* dikelilingi dengan margin yang lebar sehingga *grid* menjadi stabil dan untuk margin yang sempit timbul rasa ketegangan. Penggunaan *single*

column grid perlu dipertimbangkan lagi dalam fungsi dan estetikanya dalam mendesain lebar dan untuk *margin* dapat memberikan rasa pergerakan.

2. *Multicolumn Grids*

Multicolumn grids dapat membantu dan mengorganisir sebuah konten. Hasil dari *multicolumn grid* berupa jumlah kolom yang lebih dari 1 atau 2 bahkan lebih dan dapat dikombinasikan dengan berbagai cara. *Grid* ini dapat dibantu menggunakan *hangline* untuk membuatnya.

3. *Modular Grids*

Modular grids adalah struktur dari gabungan seluruh kolom secara vertikal dan horizontal. Hasil yang ditimbulkan membentuk sebuah petak-petak kecil yang disebut dengan *modules*. Penggunaan modular *grid* sangat membantu bila konten informasi sangat kompleks dengan berbagai variasi ukuran. Contoh penggunaan *modular grids* dapat ditemukan pada majalah, koran dan artikel lainnya.

4. *Hierarchical Grids*

Hierarchical Grids merupakan struktur yang dapat menciptakan penjajaran yang spesifik sehingga dapat menimbulkan kerapihan dalam informasi yang diberikan kepada pembaca. *Grid* tersebut digunakan pada *grid* dasar yang memisahkan area informasi. *Hierarchical grid* dapat ditemukan dan digunakan untuk menyusun konten poster, *packaging*, dan situs web.

5. *Baseline Grids*

Baseline Grids merupakan struktur *grid* yang terdiri dari rangkaian baris untuk mengatur konsistensi terhadap tipografi. *Baseline grids* sangat penting digunakan pada mengaplikasikan multikolom sehingga tata letak konten halaman dan kolom terlihat teratur.

6. *Compound Grids*

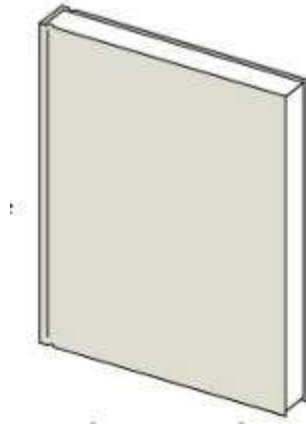
Compound grids merupakan gabungan dari beberapa *grid* yang menjadi satu kesatuan yang terorganisasi. Sehingga *compound grid* dapat membuat pembaca menjadi bingung.

2.6. Penjilidan

Dalam penjilidan buku terdapat beberapa hal utama yang dibutuhkan yaitu staples, benang, dan bahan perekat (Lupton, 2008). Berikut terdapat sepuluh cara dalam proses penjilidan buku, yaitu (hlm. 120-121):

1. *Case (Hardcover)*

Penggunaan jilid *hardcover* kualitas buku menjadi awet dalam kerekatan dan keluwesannya. Proses jilid *hardcover* diawali dengan menjahit tiap lembaran halaman menggunakan benang, kemudian direkatkan ke *linen tape*. Lalu potong linen tape tersebut dan pasangkan ke *case* dengan *end paper*.

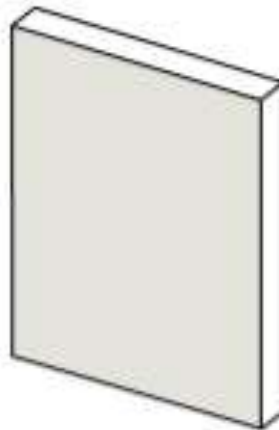


Gambar 2. 5. *Case Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

2. *Perfect Binding*

Penggunaan teknik jilid ini diawali dengan merekatkan semua halaman dengan lem disepanjang tepi kertas lalu tempelkan lembaran tersebut pada *cover*.

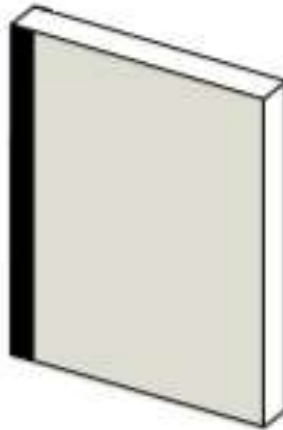


Gambar 2. 6. *Perfect Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

3. *Tape Binding*

Teknik penjilidan buku menggunakan *cloth tape* yang sudah diberikan dengan lem yang peka terhadap pada *cover* dan lembaran halaman



Gambar 2. 7. *Tape Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

4. *Side Stitch Binding*

Teknik penjilidan buku menggunakan staples yang dipasangkan pada tepi lembaran buku

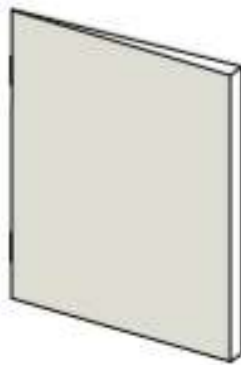


Gambar 2. 8. *Side Stich Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

5. *Saddle Stitch Binding*

Teknik penjilidan menggunakan staples yang diletakkan pada lembaran halaman dan *cover* sehingga dapat dilipat menjadi dua.

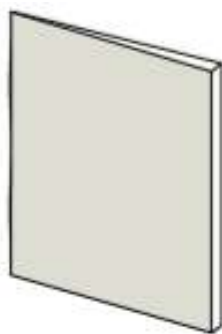


Gambar 2. 9. *Saddle Stich Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

6. *Pamphlet Stich Binding*

Teknik penjilidan ini serupa dengan *saddle stich* hanya diawali dengan menggunakan teknik jahit pada *cover* dan lembaran halaman menggunakan benang sebagai pengikatnya.

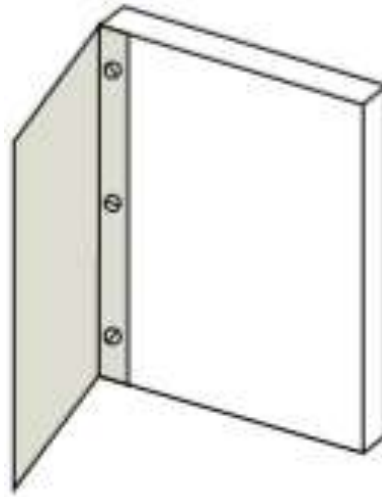


Gambar 2. 10. *Pamphlet Stich Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

7. *Screw and Post Binding*

Teknik penjilidan menggunakan teknik bor pada setiap halaman dan *cover* yang kemudian disatukan menggunakan sekrup dan benang.

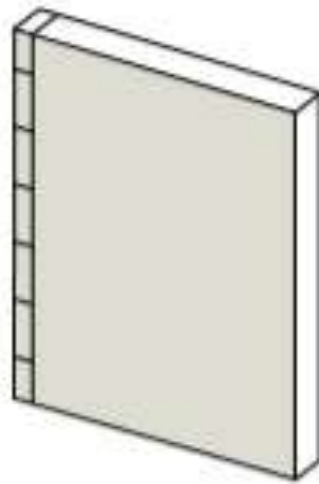


Gambar 2. 11. *Screw and Post Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

8. *Stab Binding*

Teknik penjilidan ini dikenal sebagai *Japanese binding* yaitu dengan cara menjahit setiap halaman dan *cover* dengan menggunakan benang. Hal ini perlu diperhatikan pada *gutter* setiap halaman dikarenakan adanya pengambilan *gutter* yang besar.



Gambar 2. 12. *Stab Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

9. *Spiral Binding*

Teknik penjilidan spiral diawali dengan cara melubangi setiap halaman dan *cover* menggunakan mesin pemotong sehingga nantinya akan dimasukkan ke gulungan kawat sebagai spine.



Gambar 2. 13. *Spiral Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

10. *Plastic Comb Binding*

Teknik penjilidan ini menggunakan plastik yang menjadi bahan utamanya.

Penjilidan ini dianggap buruk maka tidak digunakan.



Gambar 2. 14. *Plastic Comb Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

2.7. Prinsip Desain

Prinsip desain adalah mengandalkan kreativitas serta ide sehingga dapat menciptakan suatu desain yang terstruktur. Dalam mendesain kita diperbolehkan untuk memvariasikan suatu ide agar terciptanya kreativitas yang baru. Selain ide, imajinasi yang tinggi dapat menciptakan suatu prinsip desain sehingga muncul ide-ide yang lebih bervariasi. Berikut adalah prinsip-prinsip desain (Supriyono, 2010, hlm. 86-89):

2.7.1. Kesatuan

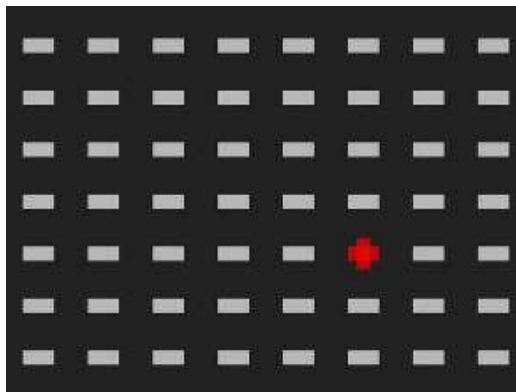


Gambar 2. 15. Contoh Kesatuan

(sumber: <https://serupa.id/prinsip-prinsip-seni-rupa-dan-desain/>)

Desain dapat diikatan satu ketika secara keseluruhan memiliki satu kesatuan serta terlihat harmonis, terdapat kesatuan antara tipografi, warna dan unsur desain lainnya. Untuk menciptakan kesatuan desain dalam sebuah poster akan lebih mudah dari pada dalam suatu buku yang memiliki banyak halaman.

2.7.2. Penekanan



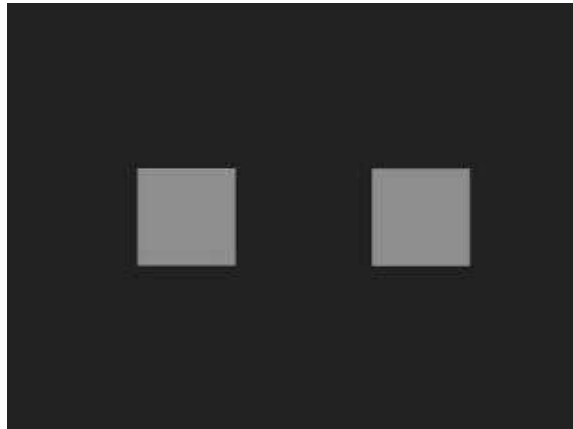
Gambar 2. 16. Contoh Penekanan

(sumber: <https://serupa.id/prinsip-prinsip-seni-rupa-dan-desain/>)

Desain harus memiliki elemen visual yang kuat yaitu dengan adanya penekanan atau dengan menonjolkan elemen yang ada. Contohnya menggunakan ilustrasi/

foto dengan ukuran yang berbeda, warna yang mencolok, dan lain-lain, dengan intinya untuk membedakan satu elemen dengan elemen lainnya.

2.7.3. Keseimbangan



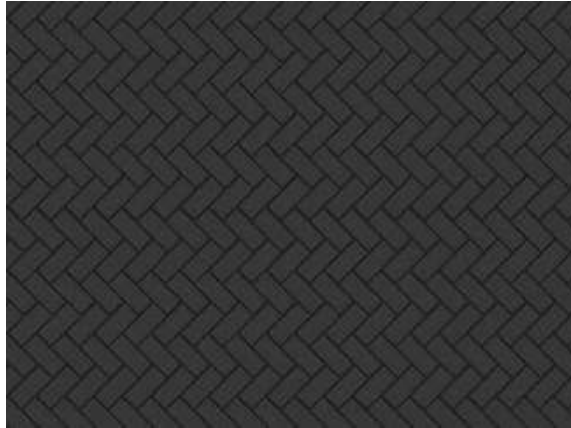
Gambar 2. 17. Contoh Keseimbangan

(sumber: <https://serupa.id/prinsip-prinsip-seni-rupa-dan-desain/>)

Adanya pembagian sama berat dan adil. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang ketika satu titik dengan titik yang lainnya memiliki berat yang sama, yaitu dengan adanya dua pendekatan akan menciptakan sebuah keseimbangan.

Keseimbangan formal yaitu membagi sama berat secara setara dan teratur. Serta untuk, keseimbangan informal atau asimetris yaitu dengan penyusunan elemen-elemen desain yang berbeda berat tetapi terlihat seimbang. Dalam mencapai suatu keseimbangan dapat didapatkan dari penyusunan ukuran, warna, nilai, bidang, garis, dan tekstur dengan menghitung beban visualnya. Untuk keseimbangan asimetris akan terlihat lebih dinamis dan variative, dimana berbeda dengan keseimbangan simetris yang terlihat stabil, tetap dan kokoh.

2.7.4. Irama



Gambar 2. 18. Contoh Irama

(sumber: <https://serupa.id/prinsip-prinsip-seni-rupa-dan-desain/>)

Irama adalah sebuah pola yang terbuat melalui penataan elemen visual dari variasi dan pengulangan. Irama yang penataan elemen visualnya dibuat secara sama dan berulang disebut pengulangan. Sementara pengulangan suatu visual yang didalamnya terdapat suatu perubahan bentuk, posisi dan ukuran disebut variasi.

2.8. Elemen Desain

Menurut Kusrianto (2007), dalam pembuatan tampilan visual memiliki beberapa elemen dasar desain, yaitu:

2.8.1. Titik

Menurut Kusrianto (2007), titik adalah elemen terkecil dalam tampilan visual. Elemen ini ada secara berkelompok, dan memiliki susunan dan kepadatan tertentu sehingga terkadang dapat membentuk suatu bentuk tertentu (Ihlm. 30).

2.8.2. Garis

Menurut Supriyono (2010), garis adalah bagian dasar elemen desain yang memiliki kegunaan beragam. Garis dapat membentuk suatu bentuk hanya dengan menarik satu titik ke titik lainnya. Hal ini membuat garis dapat membentuk suatu pola tertentu, seperti garis lengkung, zig-zag, lurus dan lain-lain. Garis memiliki arti yang lebih luas dalam dunia Desain Grafis, dalam semiotika rangkaian teks atau huruf dapat dirasakan citra visualnya melalui susunan yang rapih dengan arah diagonal, vertikal, lengkung dan lain-lain (hlm. 58-61).

2.8.3. Bentuk

Menurut Supriyono (2018), bentuk adalah bagian dasar dari elemen desain, dimana terdiri dari sekumpulan garis yang membentuk suatu bidang. Bidang ini dapat terbentuk dari sekumpulan garis maupun titik (hlm. 68).

2.8.4. Warna

Menurut Supriyono (2018), warna adalah elemen desain yang memiliki daya tarik tersendiri sehingga akan membuat terpicat yang melihatnya. Disini warna memiliki peran penting yaitu, memberikan informasi pesan dan kesan dalam suatu desain.

Hal yang paling utama dalam unsur spektrum warna adalah nilai dari cahaya terang ke gelap. Spektrum warna memiliki tiga jenis warna utama yaitu (hlm. 70-75):

1. Warna primer : warna yang mendasari semua warna, yang terdiri dari tiga warna yaitu merah, biru dan kuning.

2. Warna sekunder : warna hasil pencampuran warna primer dengan perbandingan 1:1 yang akan menghasilkan warna baru.
3. Warna tersier : warna hasil pencampuran warna primer dan sekunder.
4. Warna komplementer : komposisi warna yang berseberangan antara satu warna dengan warna lainnya pada *color wheel*.
5. Warna monokromatik : warna hasil dari values pada satu warna, dimana dengan menambahkan warna putih dan hitam pada suatu warna.
6. Warna analogous : tiga warna yang saling berdekatan pada *color wheel*.
7. Warna triadic : tiga warna bersebrangan yang digabungkan dengan membentuk sebuah segitiga sama sisi pada *color wheel*.
8. Warna kuadrik : empat warna yang digabungkan dengan membentuk persegi panjang pada *color wheel*.

Selain itu, suatu warna memiliki arti tersendiri, yaitu:

1. Merah : perubahan, kemarahan, arogan, keberanian, dan misterius.
2. Hijau : pembaharuan, Kesehatan, dan alam.
3. Ungu : perubahan bentuk, dan keagungan
4. Biru : teknologi, kepercayaan, keamanan, dan kebersihan.
5. Kuning : harapan, filosofi dan optimis.

6. Putih : murni, netral, suci, bersih dan cahaya.
7. Jingga : kehangatan, energi dan keseimbangan.
8. Hitam : kekuatan, mistis dan kematian.

2.9. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan hasil visualisasi dari tulisan dengan memberikan pesan tertentu yang dikomunikasikan secara visual sehingga informasi yang di sampaikan mudah ditangkap dan diterima oleh target (Male, 2007, hlm. 3).

2.9.1. Peran Ilustrasi

Peran Ilustrasi menurut Male (2007), di bagi menjadi lima bagian yaitu (hlm 86-183):

2.9.1.1. Documentation, Reference, dan Instruction

Penyampaian ilustrasi melalui visual dan komunikasi untuk menjelaskan dan memberikan suatu informasi yang dibentuk berupa dokumen, pendidikan, penjelasan, pengajaran dan referensi secara luas. Sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang baru yang bersifat interaktif.

2.9.1.2. Commentary

Merupakan ilustrasi yang berfungsi sebagai symbiosis dengan jurnalis dengan majalah dan surat kabar, hal yang digunakan untuk komentar visual yang bersifat menyindir tentang kehidupan. Ilustrasi ini biasa banyak membahas tentang politik, budaya, pekerjaan, sosial, dan pendapatan modal.

2.9.1.3. *Storytelling*

Ilustrasi dari cerita fiksi naratif dibentuk dalam sebuah visual. Biasanya ilustrasi ini lebih sering ditemukan pada buku anak-anak, novel grafis, komik, dongeng, fantasi, dan mitologi. Tujuan dari peran ini adalah agar pembaca dapat lebih memahami dan berimajinasi melalui visual atau gambar yang ada.

2.9.1.4. *Persuasion*

Jenis Ilustrasi ini lebih mengarah dalam media periklanan sehingga ilustrasi yang ditampilkan sangat terstruktur. Tujuan ilustrasi ini adalah untuk menjual dan mempromosikan untuk meraih keuntungan.

2.9.2. Ilustrasi Anak

Melalui ilustrasi dalam sebuah buku anak-anak akan lebih mudah dipahami melalui kalimat atau kata yang ada (Male, A. 2007). Hal ini perlu menggunakan ilustrasi yang dapat menarik perhatian anak-anak dengan adanya interaktifitas yang anak dapat lakukan dengan karakter yang ada di buku ilustrasi, penyampaian informasi yang dikemas dengan sederhana dan menyenangkan untuk anak dapat lebih cepat memahami bukunya seperti dengan menambahkan karakter yang unik juga memilih pemilihan yang tepat. Gaya ilustrasi yang tepat untuk anak-anak adalah *stylized realism*, dengan menggunakan gaya ilustrasi tersebut maka ilustrasi yang dihasilkan menampilkan kesan dramatis. Hal ini juga berkaitan langsung dalam pemilihan warna yang cerah juga memberikan gradasi warna sehingga menimbulkan kesan perspektif.

Menurut Male, A. (2017), buku terdapat pembagian dari segmentasi usia anak yang disesuaikan dengan desain dan jenis bukunya yang terdiri dari:

1. Target usia 6 bulan sampai 2 tahun

Menggunakan buku interaktif dengan penggunaan narasi yang minim

2. Target usia 2 sampai 5 tahun

Menggunakan buku ilustrasi, *novelties*, dan *pop-ups* dengan isi konten sederhana.

3. Target usia 5 sampai 8 tahun

Menggunakan buku yang berseri dilengkapi ilustrasi dengan narasi yang banyak.

4. Target usia 8 sampai 12 tahun

Buku dikemas dengan banyaknya narasi dibandingkan dengan ilustrasinya yang lebih sedikit.

5. Target usia 12 tahun dan seterusnya

Buku yang dikemas berisikan materi-materi untuk dewasa muda yang memuat informasi teks lebih mendominasi.

2.10. Karakter

Menurut Tilman, B. (2011), ada hal yang perlu diketahui dalam pembuatan karakter terdiri dari:

1. *Archetypes*

Archetypes merupakan hal dilihat dari sifat atau sikap karakter sehingga pembaca dengan mudah mengenal dari sifat dan sikap karakternya masing-masing.

2. *Story*

Story merupakan alur cerita yang sama pentingnya seperti *archetypes*, melalui alur cerita pembaca dapat mengetahui latar belakang dari karakter tersebut.

3. *Idea being original*

Pembentukan karakter berdasarkan dari ide yang sebelumnya belum pernah ada.

4. *Shapes*

Kepribadian karakter dapat ditentukan melalui bentuk, proporsi badan, dan gestur.

5. *Reference*

Karakter yang akan dirancang dapat diambil dari berbagai sumber referensi yang berguna untuk mendapatkan insight melalui sudut pandang berbeda.

Menurut Tilman, B. (2011), karakter juga dikelompokkan sesuai dengan target usia mulai dari anak-anak hingga beranjak dewasa.

1. Target usia 0 sampai 4 tahun

Dalam usia tersebut terutama untuk anak-anak, desain karakter dibentuk tidak terlalu kaku dan dibuat lebih bebas sehingga tidak mementingkan proporsi, contoh kepala dan mata dibuat lebih besar dibandingkan dengan ukuran badannya lalu menggunakan warna yang cerah yang dikemas dengan sederhana hal ini sangat menarik untuk usia tersebut.

2. Target usia 5 sampai 8 tahun

Dalam target usia ini jenis karakter mulai dikembangkan yang dimana terdapat penambahan pada detail dari bentuk karakter dan menggunakan warna yang lebih bervariasi.

3. Target usia 9 sampai 13 tahun

Karakter untuk target usia ini dibentuk dengan proporsi yang lebih baik juga menggunakan warna yang lebih nyata dan dibuat secara detail.

4. Target usia 14 tahun dan seterusnya

Penggunaan karakter dibuat lebih kompleks dan lebih detail dari segi proposional bentuk dan warna.

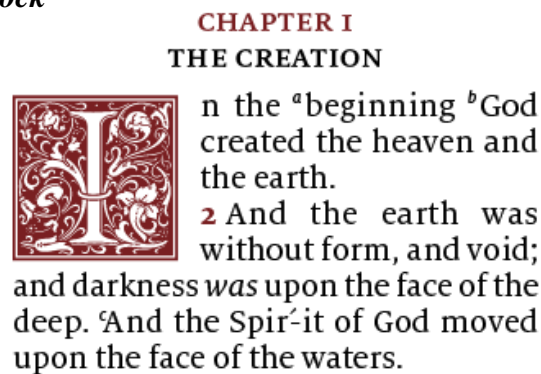
2.11. Tipografi

Menurut Ambrose dan Harris (2005), tipografi merupakan sarana dari ide bentuk tulisan untuk mendukung visual. Tipografi sangat berpengaruh pada suatu karakter dan emosional desain. Pemilihan dalam tipografi untuk digunakan sebagai komponen visual dapat mempengaruhi ide dan perasaan dari pembacanya sehingga dapat mengekspresikan secara individu maupun dalam suatu kelompok atau organisasi (hlm.6).

2.11.1. Jenis-jenis Tipografi

Menurut Ambrose dan Harris (2005), berdasarkan karakteristik anatomi tipografi dibagi menjadi empat bagian yaitu, (hlm 36-56):

2.10.1.1. *Block*



Gambar 2. 19. Contoh Jenis Huruf *Block*

(sumber: <https://evangelicalbible.com/bibles/schuyler/canterbury-kjv/>)

Jenis huruf yang memiliki gaya penulisan berat dan penuh hiasan biasa digunakan pada abad pertengahan berbeda dengan sans-serif gothic.

Fungsi dari jenis huruf ini dengan menggunakan dekoratif sebagai huruf awal kapital.

2.10.1.2. *Gothic*



Gambar 2. 20. Contoh Jenis Huruf *Gothic*
(sumber <https://id.pinterest.com/pin/433541901615741200/>)

Jenis huruf *Gothic* merupakan jenis huruf sans-serif yang sudah berumur lebih dari satu abad lamanya. Huruf ini tidak ada serif atau bisa disebut kait sehingga huruf terlihat lebih simple dan jelas dalam penggunaan hurufnya.

2.10.1.3. *Script*



Gambar 2. 21. Contoh Jenis Huruf *Script*
(sumber: <http://legionfonts.com/fonts/shelleystd-script>)

Merupakan jenis huruf yang menyerupai tulisan tangan dan terkadang tulisan ini sulit untuk dibaca sehingga penggunaan jenis huruf ini lebih ditujukan kepada personal dan terbatas.

2.10.1.4. Roman

PENULTIMATE
THE SPIRIT IS WILLING BUT THE FLESH IS WEAK
SCHADENFREUDE
3964 ELM STREET AND 1370 RT. 21
THE LEFT HAND DOES NOT KNOW WHAT THE RIGHT HAND IS DOING.

Gambar 2. 22. Contoh Jenis Huruf *Roman*

(sumber: <https://www.fontsquirrel.com/fonts/roman-caps>)

Roman merupakan jenis huruf serif yang mudah dan nyaman untuk dibaca. Jenis huruf ini biasa dipakai dalam penggunaan body text. Huruf Roman merupakan huruf tertua yang berasal dari Romawi dan huruf ini diukir secara tradisional pada media batu.